

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN BERMAIN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *SERVICE FOREHAND*
DALAM PERMAINAN TENIS MEJA SISWA KELAS VII.4
SMPN 3 MAKASSAR**

ASRARUDIN WOMAL

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

Pembimbing I : Muh. Adnan Hudain, S. Pd., M. Pd
Pembimbing II : Dr. Yasriuddin, M. Pd

ABSTRAK

Asrarudin Womal, 2018. Penerapan Strategi pembelajaran Bermain Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Service Forehand* Dalam Permainan Tenis meja Siswa Kelas VII.4 SMPN 3 Makassar. Skripsi. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Makassar.

Penelitian ini adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui efektifitas penerapan strategi pembelajaran bermain dalam meningkatkan hasil belajar *service forehand* pada siswa VII.4 SMPN 3 Makassar

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII.4 SMPN 3 Makassar yang berjumlah 28 orang. Instrumen yang digunakan untuk mengukur keberhasilan atau peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan penerapan strategi pembelajaran bermain adalah tes unjuk kerja teknik dasar *service forehand*.

Data penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dimana kriteria ketuntasan minimum yang ditentukan oleh sekolah sebesar 75%. Setelah diberi tindakan selama satu siklus, tingkat ketuntasan belajar siswa kelas VII.4 telah mencapai 81,57% atau telah memenuhi standar ketuntasan belajar yaitu diatas 75%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran bermain dapat meningkatkan hasil belajar *service forehand* pada siswa SMPN 3 Makassar khususnya pada siswa kelas VII.4

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berjalan sangat pesat, sehingga mendorong kesadaran masyarakat akan arti pentingnya kesehatan dan orang lebih tahu akan arti pentingnya olahraga bagi kesehatan. Pada kenyataannya ada empat dasar tujuan manusia melakukan aktivitas olahraga. Pertama, mereka yang melakukan kegiatan olahraga untuk tujuan rekreasi. Kedua, mereka yang melakukan kegiatan olahraga untuk pendidikan. Ketiga, mereka yang melakukan kegiatan olahraga dengan tujuan untuk mencapai tingkat kesegaran jasmani tertentu. Keempat, mereka yang melakukan kegiatan olahraga tertentu untuk mencapai prestasi yang optimal.

Meskipun disamping keempat fungsi olahraga yang telah disebutkan masih terdapat beberapa hal lain yang dapat bermanfaat dalam kegiatan sehari-hari, misalnya untuk mendapat relasi baru, untuk mata pencaharian (profesi) dan sebagainya. Kegiatan olahraga pada hakekatnya dapat dibedakan menjadi dua aktivitas utama jika ditinjau dari sasarannya, yaitu kegiatan prestasi dan non prestasi. Baik kegiatan prestasi maupun non prestasi jika dilakukan dengan sungguh-sungguh, memiliki kemauan yang kuat untuk berhasil dan dapat menggunakan metode atau teknik yang tepat maka akan mencapai hasil yang optimal.

Olahraga tenis meja di Indonesia merupakan bagian dari salah satu cabang olahraga permainan yang belum dapat mengimbangi prestasi dunia, baik di tingkat Asia maupun di tingkat Internasional. Oleh karena usaha untuk meningkatkan keterampilan melalui hasil belajar bermain tenis meja adalah sangat penting baik di tingkat sekolah, club atau perkumpulan-perkumpulan tenis meja yang lainnya. Melalui olahraga ini remaja banyak memperoleh manfaat khususnya dalam hal pertumbuhan fisik, mental dan sosial yang baik.

Hal tersebut tidak dapat dipungkiri karena di dalam permainan tenis meja terkandung nilai-nilai fisiologis, intelektual dan sosiologis. Melalui olahraga ini juga dapat mendidik siswa untuk rajin, tekun, ulet, disiplin, dan bertanggung jawab. Belajar dengan tekun dan rajin akan memperoleh hasil yang lebih baik. Dalam belajar ataupun dalam pertandingan tanpa adanya disiplin yang dari siswa tidak akan mencapai kemenangan (Imam Sodikun, 1992). Salah satu

carameningkatkan kemampuan dan hasil belajar tenis meja dalam permainan tenis meja adalah dengan cara memilih dan menggunakan metode atau strategi bermain yang tepat di dalam mengajar tenis meja.

Dalam hal ini penulis memilih strategi pembelajaran bermain seperti permainan memindahkan batu dari suatu tempat ke tempat lain, memindahkan bola dari suatu tempat ketempat lain, melakukan gerakan maju mundur, dan lari samping kiri kanan adalah merupakan pilihan yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar dalam bermain tenis meja, khususnya teknik melakukan service karena cara melakukan service akan menentukan teknik permainan kita, pukulan dan cara mengembangkan permainan itu sendiri (Peter Simpson, 1986).

Berdasarkan alasan tersebut maka penulis mencoba untuk melakukan suatu penelitian tindakan kelas dengan judul “ Penerapan strategi pembelajaran bermain untuk meningkatkan hasil belajar *service forehand* dalam permainan tenis meja siswa kelas VII.4 SMPN 3 Makassar”.

Fokus Masalah

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah mengenai penerapan strategi pembelajaran bermain untuk meningkatkan hasil belajar dalam melakukan pukulan *service forehand* siswa kelas VII.4 SMPN 3 Makassar.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan “Apakah melalui penerapan strategi pembelajaran bermain akan meningkatkan hasil belajar dalam melakukan pukulan *service forehand* pada permainan tenis meja siswa kelas VII.4 SMPN 3 Makassar

C. Batasan Masalah

Agar masalah dalam penelitian ini tidak melebar dan untuk lebih memudahkan peneliti maka penelitian ini dibatasi pada materi *service forehand* dalam permainan tenis.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan strategi pembelajaran bermain akan meningkatkan hasil belajar dalam melakukan pukulan *service forehand* dalam permainan tenis meja siswa kelas VII.4 SMPN 3 Makassar.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat untuk guru

Menemukan teori baru atau pengetahuan baru tentang peningkatan prestasi permainan tenis meja khususnya yang berkaitan dengan kemampuan memegang bed dalam melakukan

gerakan pukulan *service forehand* melalui penerapan strategi pembelajaran bermain.

2. Manfaat bagi peserta didik

- Mendapatkan pengalaman baru atau pengetahuan baru tentang materi strategi pembelajaran permainan tenis meja.
- b. Prestasi belajar permainan tenis meja kompetensi dasar pukulan *service forehand* meningkat.
- c. mendapatkan pengetahuan baru tentang cara memegang bed yang benar dalam melakukan pukulan *service forehand*.

3. Manfaat bagi sekolah

- a. Memperoleh masukan baru tentang proses atau strategi pembelajaran tenis meja.
- b. Memperoleh nilai tambah pada saat menghadapi penilaian unjuk kerja sekolah

4. Manfaat bagi peneliti

- a. Sebagai pengalaman yang berguna buat calon peneliti dalam melakukan suatu penelitian tindakan kelas khususnya materi mengenai strategi pembelajaran bermain pada permainan tenis meja.
- b. Sebagai tambahan referensi khususnya mengenai materi permainan tenis meja dalam hal ini teknik dasar pukulan *service forehand*.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Strategi Pembelajaran

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (2001), strategi diartikan sebagai proses atau cara untuk mencapai sesuatu. Dalam kaitannya dengan penelitian ini strategi diartikan dengan cara mengajar. Berkaitan dengan strategi mengajar Aif Syarifuddin dalam Wina Sanjaya (2006) menyatakan bahwa strategi mengajar adalah suatu cara yang digunakan oleh guru untuk menentukan urutan kegiatan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sebagai salah satu usaha untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Strategi pembelajaran adalah cara yang mempergunakan teknik yang beraneka ragam yang didasari oleh pengertian yang mendalam dari guru untuk memperbesar minat belajar murid-murid sehingga mempertinggi keterampilan untuk meningkatkan hasil belajar. Untuk meningkatkan minat dan pemahan siswa

dalam materi pukulan *service forehand* maka peneliti menggunakan model pembelajaran aktif dan menyenangkan seperti permainan memindahkan batu dari suatu titik ke titik lain, permainan maju mundur dan berlari samping kiri kanan. Proses ini merupakan waktu dan aktifitas bagi siswa dengan harapan terjadi adanya perubahan dan pemahaman untuk meningkatkan hasil belajar mengenai cara memegang bed yang benar dan pukulan *service forehand*.

B. Bermain.

Bermain adalah salah satu aktifitas yang dikuasai oleh anak-anak yang dapat mendorong kegembiraan. Menurut Amung Ma'Mun (2001), bahwa bermain sebenarnya merupakan dorongan dari dalam anak, atau naluri. Ciri lain yang sangat mendasar yakni kegiatan itu dilakukan secara sukarela tanpa paksaan dalam waktu luang.

Selanjutnya Syarifuddin (1992), menjelaskan seorang anak dapat mengenal ruang, waktu, dan jarak hanya melalui ekspresi gerak, dari sifat anak yang selalu bergerak dan senang bermain ini sudah mendukung aktifitas pendidikan jasmani lah.

Berdasarkan pendapat tersebut menunjukkan bahwa jika bermain didalamnya terkandung strategi pembelajaran yang cukup kompleks yaitu penguasaan teknik dasar dalam cabang olahraga khususnya *service forehand* pada permainan tenis meja yang akan dipelajari, penerapan taktik yang baik dan memecahkan masalah yang terjadi di dalam permainan serta pembentukan sikap mental yang saling menghargai. Apabila diterapkan dalam pembelajaran tenis meja maka bermain dapat diartikan sebagai strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar *service forehand* dalam bentuk permainan

Dalam hal ini guru telah merancang peningkatan hasil belajar *service forehand* dalam bentuk permainan. Permainan yang diterapkan untuk peningkatan keterampilan serta hasil belajar *service forehand* ini adalah permainan memindahkan batu dari suatu titik ke titik yang lain. Selain permainan memindahkan batu ada juga permainan yang sangat menarik yang akan diterapkan dalam rancangan peningkatan hasil belajar *service forehand* ini yaitu permainan yang berbentuk menyenangkan seperti lari samping kiri kanan, dan melakukan gerakan maju mundur. Dan dalam pelaksanaannya

dilakukan berkelompok sehingga kelompok yang satu dengan kelompok lainnya saling bersaing. Dalam bermain siswa dituntut mandiri memiliki kreatifitas, dan mampu memecahkan masalah yang terjadi dalam permainan dan juga berperan penting untuk mengambil keputusan yang tepat sesuai dengan permasalahan yang terjadi dalam permainan.

Bila strategi pembelajaran tenis meja khususnya *service forehand* dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, tidak merasa terpaksa, dan tidak membosankan, maka siswa akan selalu menunggu dan berharap untuk mengikuti proses pembelajaran selanjutnya. Perasaan demikian menunjukkan bahwa seseorang sedang menunggu-nunggu sesuatu perhatiannya.

Dengan demikian bila strategi pembelajaran jasmani ditunggu-tunggu oleh siswa berarti strategi pembelajarannya merupakan sebuah kegiatan yang menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Sukintaka (2004) bahwa apabila pembelajaran penjas yang dikemas dengan cermat dan bervariasi akan menjadi sesuatu yang menarik minat orang untuk mengikutinya. Pelaksanaan kemudian dikerjakan dengan sukarela dan didorong oleh rasa suka dan menimbulkan kegembiraan.

Menarik dan mengembirakan akan mendorong orang untuk menguasai materi yang diajarkan. Bila seseorang menguasai materi penjas maka ia akan terdidik secara jasmani. Selain itu ia akan menjadi orang yang cerdas.

Pendapat lain dikemukakan oleh Nichlos (1994) bahwa pembelajaran pendidikan jasmani yang dikemas dengan cermat dalam bentuk permainan pemikiran dan bagaimana mempergunakan pemikiran secara efektif dan efisien pada berbagai gerakan yang dilakukan. Ketika siswa mengembangkan keterampilan *service forehand* lewat strategi pembelajaran pendidikan jasmani, guru harus mampu menyadari dan memahami aspek yang penting dalam pendidikan jasmani untuk meningkatkan keterampilan *service forehand*.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat dipahami bahwa keuntungan peningkatan keterampilan *service forehand* dengan strategi pembelajaran bermain yaitu sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran dalam bentuk memindahkan batu, melakukan gerakan maju mundur, dan lari

samping kiri kanan akan menimbulkan rasa senang.

2. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Dapat merangsang berpikir untuk terampil dalam menguasai teknik dasar permainan dan mengambil keputusan yang tepat sesuai strategi yang terjadi dalam permainan.
4. Meningkatkan kemampuan siswa untuk menilai dirinya sendiri dan kemampuannya selama proses pengajaran apakah sudah baik atau belum.

C. Hasil Belajar *Service Forehand* dalam Permainan Tenis Meja

Agus Kristianto (2011) mengatakan, hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi hasil belajar dan dari sisi guru tindak mengajar yang diakhiri dengan evaluasi proses belajar, dari sisi siswa hasil belajar merupakan puncak proses belajar yang merupakan bukti dan usaha yang telah dilakukan. Selanjutnya Sudjana (2005), mengatakan bahwa hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkalkaku pada siswa yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Sedangkan menurut Nurhasan (2008) Hasil pembelajaran adalah hasil yang dapat diukur dan tertuang dalam raport, angka atau ijazah setelah latihan. Gerakan ini pada dasarnya berkembang menyertai gerakan reflex yang sudah dimiliki sejak lahir.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka dapat dipahami bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah menerima sebuah pengetahuan yang berupa nilai atau angka. Jadi tanpa adanya aktifitas siswa maka proses belajar mengajar tidak akan berjalan dengan baik sebagaimana mestinya. Akibatnya hasil belajar yang dicapai siswa akan rendah.

Dari uraian di atas jelas bahwa suatu proses belajar mengajar pada akhirnya akan menghasilkan kemampuan siswa yang mencakup pengetahuan sikap dan keterampilan dalam artian bahwa perubahan kemampuan merupakan sebuah indikator dari tingkat kemahiran yang dikatakan sebagai kompetensi yang diperagakan oleh seseorang dalam menjalankan tugas berkaitan dengan pencapaian tujuan yang berupa hasil belajar yang sangat memuaskan.

Dengan demikian dapat dipahami bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah ia menerima pengetahuan yang berupa angka atau nilai. Dimana semakin mampu

seseorang mencapai tujuan yang diharapkan maka orang itu disebut makin terampil yang pada akhirnya akan menumbuhkan minatnya untuk belajar demi tercapainya hasil belajar yang memuaskan. Jadi aktivitas siswa mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena tanpa adanya aktivitas siswa maka proses belajar mengajar tidak akan berjalan dengan baik, yang mengakibatkan hasil belajar yang dicapai siswa amat rendah.

D. Service Forehand

Di dalam permainan tenis meja *serviceforehand* adalah teknik memukul untuk menyajikan bola pertama ke dalam permainan, dengan cara memantulkan bola terlebih dahulu bola tersebut ke meja *service*. Ketentuan lain tentang *service* ada dalam peraturan tenis meja. *Serviceforehand* biasanya merupakan *service* yang paling keras dan kuat karena tubuh tidak menghalangi saat melakukan *service*. *ServiceForehand* adalah suatu gerakan tangan dimana pada waktu memukul bola posisi telapak tangan yang memegang bed/raket menghadap ke depan” (Sumarno, dkk, 2003)

Menurut Larry Hodges (1996) *serviceforehand* yaitu dimana setiap *service* yang dilakukan dengan bed yang gerakan ke arah kanan siku untuk pemain yang menggunakan tangan kanan, dan kiri bagi pemain yang menggunakan tangan kiri”. Sedangkan menurut Sutarmin (2007), *serviceforehand* adalah pada waktu memukul bola, posisi telapak tangan yang memegang bed menghadap ke depan, atau posisi punggung tangan yang memegang bed menghadap ke belakang”.

Adapun tahap-tahap atau rangkaian gerakan *forehand service* seperti di bawah ini:

a. Sikap Permulaan

1. Kaki kiri di letakkan di depan dan kaki kanan di belakang begitu juga sebaliknya.
2. Condongkan badan ke depan dengan posisi lutut agak rendah.
3. Bahu kiri diputar dekat dengan net, sudut terbuka, tinggi bed hampir sejajar dengan bahu.

b. Sikap Perkenaan

1. Tarik bat ke samping agak kebelakang dengan kepala bed menghadap ke bawah.
2. Lengan agak ke bawah dan pergelangan tangannya lurus.

3. Pukul bola dengan ayunan penuh ke depan atas, hingga bed menggesek bagian belakang bola.

c. Sikap Akhir

1. Berat badan bertumpu pada kaki depan.
2. Pinggang diputar ke depan hingga badan menghadap ke arah bola.
3. Tangan yang digunakan memukul di depan agak menyilang badan

Adapun di dalam pelaksanaan pembelajaran *servis forehand* dengan strategi bermain dimaksudkan yaitu mempelajari *servis forehand* yang dikonsep dalam bentuk permainan. Dalam hal ini guru telah merancang permainan *servis forehand*, yaitu : melakukan *service forehand* yang diarahkan pada sasaran yang telah ditentukan. Dalam hal ini guru dapat menginstruksikan sasaran mana yang harus dikenai. Dalam pelaksanaannya dilakukan secara kompetisi antara siswa yang satu dengan yang lainnya atau kelompok satu dengan kelompok lainnya.

1. Service Forehand

Permainan tenis meja adalah suatu jenis permainan yang menggunakan meja sebagai tempat untuk memantulkan bola yang dipukul oleh seorang pemain dan bola yang dipukul tersebut harus melewati atas net atau jaring yang dipasang di tengah-tengah meja. Bola yang dipukul dan melewati net ini harus memantul pada meja pihak lawan, baru bola tersebut dapat dikembalikan oleh pihak lawan ke tempat semula dan juga harus melewati atas net.

Dengan demikian bola berjalan bolak-balik melewati atas net atau jaring yang dipukul seorang bergantian dan memukulnya harus memantul pada permukaan meja, jadi bola tidak boleh di *volley* (Ahmad Damiri, 1992). Permainan tenis meja adalah permainan yang menggunakan bed atau alat pemukul, meja, bola, dan net. Dengan demikian agar seorang pemain menggunakan alat tersebut untuk berlatih setiap saat. Namun bukan berarti unsur lain atau kemampuan lain tidak perlu atau tidak penting yang dapat diabaikan, karena faktor lain pun banyak yang menunjang prestasi tenis meja.

Permainan tenis meja mempunyai daya tarik tersendiri jika dibandingkan permainan tenis lain, itu terletak pada pukulan. Dilihat dari manfaat atau fungsi *service* yang begitu besar dalam permainan tenis meja, maka perlu dipelajari dan dilatih secara teratur. Latihan merupakan suatu usaha berlatih untuk mencapai

kemahiran, kecakapan untuk mencapai prestasi yang baik dengan tujuan latihan adalah untuk membantu seseorang atau atlet meningkatkan keterampilan dan prestasinya semaksimal mungkin.

E. Kerangka Berpikir

Strategi pembelajaran bermain merupakan salah satu faktor dari beberapa indikator mengajar yang dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa. Selama ini strategi pembelajaran pendidikan jasmani yang dikembangkan oleh guru pendidikan jasmani pada kenyataannya masih bersifat masal, yang memberikan perlakuan dan layanan pendidikan yang sama kepada semua peserta didik. Begitu juga strategi pembelajaran yang digunakan lebih terpusat pada guru sehingga siswa melakukan pembelajaran selalu didasarkan pada perintah guru.

Strategi yang masih bersifat massal ini memang tepat dalam konteks pemerataan kesempatan, akan tetapi kurang menunjang usaha mengoptimalkan pengembangan hasil belajar peserta didik secara cepat sesuai kemampuannya. Berpijak pada kenyataan tersebut maka guru pendidikan jasmani perlu mencari strategi pembelajaran yang alternatif untuk menghasilkan peserta didik yang unggul dan terampil melalui perlakuan, pelayanan pendidikan yang diterapkan yang disesuaikan dengan potensi peserta didik, berdasarkan bakat, minat, dan kemampuannya. Rasa ingin tahu serta hasrat yang besar untuk mencoba berbagai hal mestinya diakomodasikan melalui strategi pembelajaran bermain seperti bermain mindahkan batu, lari samping kiri kanan, dan melakukan gerakan maju mundur, yang mana dengan menggunakan metode ini akan menjadikan siswa menuangkan segala potensinya dalam keleluasaan dan kebebasan yang memadai untuk melakukan aktifitas gerak secara mandiri. Dengan kata lain siswa akan dengan senang hati dan tidak bosan selama mengikuti proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran yang demikian akan dirasakan lebih cepat dan menimbulkan kesan yang mendalam. Maka tidak mengherankan apabila siswa akan selalu menunggu dan berharap untuk segera mengikuti proses pembelajaran selanjutnya.

Demikian dapat diasumsikan bahwa penerapan strategi pembelajaran bermain akan dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa (terkhusus pada materi *service forehand*).

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang dan tinjauan pustaka serta untuk menjawab permasalahan yang ada maka hipotesis dalam penelitian ini adalah, Penerapan strategi pembelajaran bermain dapat meningkatkan hasil belajar pukulan *service forehand* siswa kelas VII.4 SMPN 3 Makassar

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas dengan menerapkan strategi pembelajaran bermain untuk meningkatkan hasil belajar *service forehand*. Kristianto Agus (2011) mengatakan bahwa, Karakteristik yang khas dalam penelitian tindakan kelas yakni adanya tindakan tertentu (*action*) untuk memperbaiki proses atau strategi pembelajaran guna mencapai tujuan pengajaran serta peningkatan prestasi dan mutu pendidikan yang disainnya

B. Setting Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2016/2017 pada siswa kelas VII.4 SMPN 3 Makassar yang dimulai pada tanggal 20 Oktober sampai dengan 20 Desember 2016.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini siswa kelas VII.4 SMPN 3 Makassar sebanyak 28 orang.

D. Faktor-Faktor yang Diteliti

Faktor-faktor yang diteliti dalam penelitian ini adalah :

1. Faktor Siswa

Untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya materi permainan tenis meja pada pokok bahasan *service forehand*.

2. Faktor Guru Mitra

Yang diamati adalah cara merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran bermain pada materi *service forehand* yang dilakukan oleh guru mitra.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas ini direncanakan dalam satu siklus setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai dan faktor-faktor yang akan diselidiki.

F. Data dan Sumber Data

Sumber data penelitian ini terdiri dari guru, peneliti sebagai pelaksana tindakan, dan siswa kelas VII.4 SMPN 3 Makassar sebagai sampel. Adapun data yang diperoleh terdiri dari: Data Kualitatif, yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan yakni berupa keaktifan siswa pada saat guru menetapkan langkah-langkah proses pembelajaran mengenai teknik dasar *service forehand* dengan menggunakan lembar observasi yang dibuat oleh peneliti.

Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil tes kognitif dan tes unjuk kerja hasil belajarservice *forehand* yang dilakukan pada saat setelah selesainya pemberian tindakan pada siklus 1.

G. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini prosedur yang digunakan untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut :

- a. Tes akhir tindakan pada setiap siklus, dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari setelah pelaksanaan tindakan dan tes yang digunakan dalam bentuk uraian sehingga jawaban siswa lebih terperinci.
- b. Observasi dilakukan untuk mengamati siswa selama kegiatan penelitian yang berfungsi untuk mengetahui adanya keserasian/keseragaman antara perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan dan untuk mengetahui sejauh mana tindakan dapat menghasilkan perubahan yang diinginkan oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Aktivitas Siswa Selama Kegiatan Berlangsung

Penelitian ini merupakan suatu penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SMPN 3 Makassar tepatnya pada siswa kelas VII.4 dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang yang terdiri atas 15 orang laki-laki dan 13 orang perempuan. Materi pembelajaran yang diajarkan adalah materi *service forehand* pada permainan tenis meja dengan menerapkan strategi pembelajaran bermain.

Penelitian ini berlangsung dalam dua siklus yang dengan tahapan setiap siklus meliputi: (1) persiapan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan dan evaluasi, dan (4) analisis dan refleksi. Data yang diperoleh setiap siklus dianalisis kemudian direfleksikan kembali dengan tujuan untuk mencari kekurangan-kekurangan yang terjadi selama proses pembelajaran untuk

kemudian dilakukan perbaikan sebagai upaya mengoptimalkan kegiatan pembelajaran pada siklus selanjutnya. Sebelumnya peneliti melakukan observasi awal terhadap subyek penelitian. Kegiatan tersebut dilaksanakan untuk memperoleh data awal tentang kemampuan dan keterampilan siswa melakukan *service forehand* dalam permainan tenis meja.

Pelaksanaan penelitian didahului dengan pengambilan data awal melalui observasi yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 20 Agustus 2016. Selanjutnya dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan dalam bentuk siklus. Setiap siklus dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan/tindakan. Pertemuan/tindakan 1 dan 2 merupakan pelaksanaan pembelajaran materi *serviceforehand* pada permainan tenis meja dengan menerapkan strategi pembelajaran bermain.

1. Pembahasan

Kegiatan penelitian tindakan kelas (PTK) ini menggunakan strategi pembelajaran bermain memiliki indikator kinerja sebagai berikut:

1. Apabila siswa mendapat nilai 75, maka siswa dinyatakan tuntas.
2. Apabila jumlah ketuntasan dari keseluruhan siswa telah mencapai 80%, maka penelitian ini tidak dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya dan dinyatakan berhasil.
3. Hasil penilaian yang dimaksud di atas adalah rata-rata dari jumlah presentase seluruh aspek yang diamati.

Berdasarkan standar nilai di atas, penelitian ini menunjukkan hasil observasi awal dari jumlah 28 orang siswa yang dinyatakan telah tuntas berjumlah 5 orang siswa dan 23 orang siswa dinyatakan belum tuntas dengan perbandingan persentase 17,8% : 82,2%.

Pada siklus I tindakan 1 hasil evaluasi kegiatan siswa menunjukkan peningkatan sebesar 7,14%. Angka peningkatan ini mengacu pada jumlah ketuntasan observasi awal. Hasil pengamatan kegiatan siklus I tindakan 1, sebanyak 7 orang siswa (25%) dinyatakan tuntas dan 21 orang siswa (75%) dinyatakan belum tuntas. Capaian nilai tertinggi 77,7 sedangkan nilai terendah 44,4 dan nilai rata-rata keseluruhan yaitu 63. Selanjutnya, nilai hasil pengamatan kegiatan siswa siklus I tindakan 2 menunjukkan peningkatan yaitu sebanyak 11 orang siswa (39,3%) dinyatakan tuntas dan 17 orang siswa (60,7) dinyatakan belum tuntas. Capaian nilai tertinggi 77,7 dan nilai terendah 44,4 dengan nilai rata-rata keseluruhan yaitu 66,2. Sedangkan nilai

hasil pengamatan siswa siklus I tindakan 3 (evaluasi kegiatan pembelajaran siklus I) menunjukkan peningkatan sebesar 7,14% dengan hasil bahwa 13 orang siswa (46,5%) dinyatakan tuntas dan 15 orang siswa (53,5%) masih belum tuntas. Capaian nilai tertinggi 77,7 dan nilai terendah 44,4 dengan nilai rata-rata keseluruhan yaitu 68,1. Berdasarkan refleksi hasil evaluasi kegiatan siklus I maka, angka ketuntasan pada siklus I belum memenuhi target yang diharapkan sehingga tindakan dilanjutkan dengan pelaksanaan siklus II.

Belum terpenuhinya target yang diharapkan disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap penjelasan guru tentang teknik dasar melakukan *service forehand* baik itu pada sikap awal, sikap inti, maupun sikap akhir. Sikap awal siswa dalam melakukan *service forehand* masih kurang sempurna. Pada pelaksanaan sikap inti juga masih banyak tahapan yang belum dilakukan secara sempurna, begitu pula pada gerakan lanjutan (sikap akhir).

Faktor lain yang menyebabkan belum terpenuhinya target yang diharapkan pada siklus I adalah kekurangan adanya dari guru. Penguasaan kelas guna memotivasi siswa untuk memahami materi tentang teknik *service forehand* pembelajaran belum maksimal. Guru dalam memfasilitasi siswa masih kurang baik sehingga interaksi antar siswa dengan siswa dan interaksi siswa dengan guru tidak terjalin dengan baik sehingga siswa kadang takut melakukan *service forehand*. Adanya rasa takut tersebut menyebabkan siswa menjadi kaku dalam melakukan *service forehand*. Guru belum sepenuhnya melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Pendekatan bermain yang dilakukan guru dalam pembelajaran *service forehand* belum terlaksana dengan baik. Pada akhir pembelajaran guru dalam memberikan penguatan, refleksi dan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran belum dilakukan dengan baik.

Sesuai dengan penjelasan penyebab belum terpenuhinya target yang diharapkan pada siklus I, dapat dikatakan bahwa masih banyak faktor yang menyebabkan keterampilan siswa dalam melakukan *service forehand* belum terlaksana dengan baik yang berakibat pada rendahnya nilai capaian siswa.

Pada pelaksanaan siklus II tindakan 1 hasil evaluasi akhir menunjukkan adanya peningkatan

sebesar 10,7%. Dari 28 orang siswa, yang dinyatakan tuntas sebanyak 16 orang (57,1%) dan 12 orang siswa (42,9%) dinyatakan belum tuntas. Pencapaian nilai tertinggi yakni 88,8 dan nilai terendah 55,5. Selanjutnya, pelaksanaan tindakan 2 pada siklus II, hasil evaluasi menunjukkan terjadi peningkatan sebesar 10,7%, dari jumlah 28 siswa yang dinyatakan tuntas sebanyak 19 orang (67,9%) dan 9 orang siswa (32,1%) dinyatakan masih belum tuntas. Pencapaian nilai tertinggi yakni 88,8 dan nilai terendah 66,6. Pada pelaksanaan siklus II tindakan 3 hasil evaluasi terjadi peningkatan sebesar 17,8%, dari jumlah 28 siswa yang dinyatakan tuntas sebanyak 24 orang (85,7%) dan 4 orang siswa (14,3%) dinyatakan masih belum tuntas. Pencapaian nilai tertinggi yakni 88,8 dan nilai terendah 66,6. Hal ini tentu saja telah target yang telah ditetapkan yaitu siswa yang diberi tindakan bila ditinjau dari tiga aspek penilaian yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sudah mampu melakukan teknik dasar *service forehand* dengan benar dan pencapaian sudah lebih dari 80%.

Jadi, dengan hasil yang telah dicapai oleh siswa dalam penelitian ini pada tiga aspek penilaian yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor maka dikategorikan penelitian ini berhasil. Terlihat dari keterampilan siswa melakukan gerakan teknik dasar *service forehand* dari hasil observasi awal sampai hasil evaluasi akhir siklus II mencapai peningkatan dari 17,8% meningkat menjadi 85,7%. Hal ini sesuai dengan hipotesis penelitian tindakan kelas yang diajukan bahwa penerapan strategi pembelajaran bermain dapat meningkatkan keterampilan *service forehand* pada siswa kelas VII 4 SMPN 3 MAKASSAR.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah di kemukakan sebelumnya, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

Penerapan strategi pembelajaran bermain dapat meningkatkan hasil belajar *service forehand* pada siswa kelas VII.4 SMPN 3 Makassar khususnya pada siswa kelas VII.4.

B. Saran

Untuk meningkatkan hasil belajar *service forehand* dalam permainan tenis meja dalam pelajaran penjaskes khususnya dalam penelitian ini menggunakan penerapan strategi pembelajaran

bermain maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi guru penjasokes di Sekolah Menengah Pertama, khususnya di SMPN 3 Makassar agar dapat menggunakan penerapan strategi pembelajaran bermain, seperti bermain memindahkan batu, jalam maju mundur, dan lari samping kiri kanan karena dalam proses pembelajaran penjasokes khususnnya mengenai materi *service forehand* dalam permainan tenis meja agar siswa dapat mempunyai minat yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran karena ini akan berdampak pada peningkatan keterampilan dan hasil belajar siswa dalam melakukan *service forehand*.
2. Bagi Sekolah Menengah Pertama, khususnya di SMPN 3 Makassar agar, guru penjasokes dapat menggunakan penerapan strastegi pembelajaran bermain dalam proses pembelajaran penjasokes khususnya pembelajaran pada materi *service forehand*, supaya siswa mempunyai minat yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran juga akan berdampak pada peningkatan hasil belajar danketrampilan siswa dalam melakukan *service forehand*.
3. Bagi peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian serupa agar dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai informasi ilmiah dan dapat diharapkan untuk dapat membandingkan pembelajaran dengan menggunakan penerapan strategi pembelajaran bermain dalam meningkatkan keterampilan *service forehand* dengan model penerapan pembelajaran lain agar diperoleh informasi lain yang semakin tepat terkait dengan penerapan strategi pembelajaran yang paling efektif dalam meningkatkan ketempilan dan hasil belajar *service forehand* pada permainan tenis meja.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 2007. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ardi, Stevanus William. 2013. *Pengembangan Model Pembelajaran Tenis Meja Lantai Dalam Penjasorkes Pada Siswa Kelas VI SD Puri 01 Kecamatan Pati Kabupaten Pati*. Skripsi. Semarang: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Febriyan, Beni. 2014. *Pengaruh Penggunaan Modifikasi Alat Bermain Terhadap Hasil Pukulan Forehand Tenis Meja*. Jurnal (Tidak dipublikasikan).
- Indra. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Pukulan Backhand Dalam Permainan Tenis Meja Dengan Menggunakan Metode Latihan Memantulkan Bola Kedinding Pada Siswa Putra Kelas VIII SMP Negeri 1 Muaro Jambi*. Artikel Ilmiah. Jambi: Progam Studi Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
- Pomalingo, Nelson. 2010. *Pedoman Akademik Universitas Negeri Gorontalo*. Universitas Negeri Gorontalo.
- Rusjianto, Bambang. 2009. *Survei Tingkat Ketrampilan Pukulan Forehand dan Servis Flat pada Permainan Tenis Meja Siswa Putra dan Putri yang Mengikuti Kegiatan Ekstra Kurikuler di SDNegeri Kemandungan 01 Kecamatan Tegal Barat Kota Tegal Tahun Ajaran 2008/ 2009*. Skripsi. Semarang: Pendidikan Jasmani Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keloharagaan Universitas Negeri Semarang.
- Sabri, Ahmad. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Ciputat: Quantum Teaching.
- Sudarto. 2009. *Pengaruh Metode Latihan dan Waktu Reaksi Terhadap Keterampilan Drive Tenis Meja*. Tesis. Surakarta: Program Studi Ilmu Keolahragaan Program Pasca Sarjana Universitas Sebelas Maret.
- Suryabrata, Sumadi. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Trinova, Zulvia. 2012. *Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik*. Jurnal Al-Ta'lim 1 (3): 209-215.